SPX-34

Dual-SIM-Smartphone
OctaCore 5.0", Android 4.4

SPX-34

Smartphone 5.0" Android
Dual SIM & OctaCore

simvalley MOBILE

DEU | FRA

SCHNELLSTART-ANLEITUNG
GUIDE DE DÉMARRAGE RAPIDE

PX-3890-675

INHALTSVERZEICHNIS

Ihr neues Smartphone 6
– Lieferumfang 6

Wichtige Hinweise zu Beginn 7
– Allgemeine Sicherheitshinweise 7
– Hinweise zur Umgebung des Smartphones 8
– Hinweise zu medizinischen Geräten 8
– Hinweise zur Stromversorgung 9
– Hinweise zur Entsorgung 9
– Akkus und deren Entsorgung 9

Produktdetails 10
– Frontansicht 10
– Rückansicht 12

SIM-Karten, Speicherkarte und Akku einlegen 13

Akku laden 14

Ein- und Ausschalten 15

Kurzeinführung. 16

Favoritenleiste. 17

Startbildschirm 18

Anrufe tätigen. 20
– Gespeicherte Nummern wählen 20
– Anrufe annehmen oder umleiten 22

Technische Daten. 23

Konformitätserklärung 24

Reinigung und Pflege. 25
– Aufbewahrung 25
– Transport 25

Informationen und Antworten auf häufige Fragen (FAQs) wzu vielen unserer Produkte sowie ggfs. aktualisierte Handbücher finden Sie auf der Internetseite:

www.simvalley-mobile.de

Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer oder den Artikelnamen ein.

SOMMAIRE

Votre nouveau smartphone 36
– Contenu 36

Consignes préalables 37
– Consignes de sécurité 37
– Consignes concernant l'environnement du smartphone 38
– Consignes concernant les appareils médicaux 38
– Consignes concernant l'alimentation électrique 39
– Consignes importantes pour le traitement des déchets 39
– Traitement des piles et batteries usagées 39

Description du produit 40
– Vue de face 40
– Vue arrière 42

Insérer les cartes SIM, la carte mémoire et la batterie 43

Charger la batterie 44

Allumer et éteindre 45

Introduction brève 46

Barre des favoris 47

Écran d'accueil 48

Émettre un appel 50
– Composer des numéros enregistrés 50
– Répondre ou transférer un appel 52

Caractéristiques techniques 53

Déclaration de conformité 54

Nettoyage et entretien 55
– Stockage 55
– Transport 55

CONTRAT DE LICENCE DE LOGICIEL LIBRE 56

IHR NEUES SMARTPHONE

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieses Smartphones, bei dem moderne Technik und das Betriebssystem Android 4.4 für Komfort, Eleganz und Spaß beim Telefonieren und Surfen sorgen. Der kapazitive Touchscreen lässt sich mit einfachen und intuitiven Gesten bedienen. Die unzähligen Apps für Android bieten Ihnen die Möglichkeit, das Smartphone ganz an Ihren Bedarf anzupassen.

Bitte lesen Sie diese Schnellstartanleitung und die ausführliche elektronische Bedienungsanleitung und befolgen Sie die aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihr neues Smartphone optimal einsetzen und lange Freude daran haben können.

Lieferumfang

- Smartphone
- Headset
- Ladegerät
- USB-Kabel
- Akku
- Bedienungsanleitung

HINWEIS:
Die Abbildungen in diesem Dokument sind beispielhaft und können sich geringfügig von Ihrem Produkt unterscheiden.

WICHTIGE HINWEISE ZU BEGINN

Allgemeine Sicherheitshinweise

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit der Funktionsweise dieses Produktes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher stets gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Führen Sie Reparaturen nie selbst aus!
- Die Informationen in diesem Handbuch können ohne Bekanntmachung geändert oder erweitert werden.
- Die Abbildungen in diesem Handbuch sind beispielhaft und entsprechen nicht unbedingt dem aktuellen Stand des Produktes.
- Bewahren Sie alle zum Produkt gehörenden Teile sorgfältig auf.
- Verwenden Sie nur Originalzubehör, das vom Hersteller empfohlen wird.
- Gehen Sie stets vorsichtig mit dem Smartphone um. Lassen Sie es nicht fallen. Vermeiden Sie Stöße oder Schläge und verwenden Sie keine aggressiven, flüssigen Lösungsmittel, Chemikalien oder starke Reinigungsmittel für das Gerät. Reinigen Sie das Smartphone immer nur mit einem trockenen und weichen Tuch.
- Das Telefonieren während des Autofahrens ist ohne Freisprecheinrichtung verboten!
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Hinweise zur Umgebung des Smartphones

- Setzen Sie das Gerät nicht über einen längeren Zeitraum intensiver Sonneneinstrahlung aus. Dadurch kann die Batterie überhitzt werden, was einen fehlerhaften Betrieb zu Folge haben kann.
- Halten Sie das Gerät fern von Feuchtigkeit und extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- Vermeiden Sie den Gebrauch des Gerätes in folgenden Umgebungen: Bei großen Temperaturschwankungen, Temperaturen über 60 °C oder unter 0 °C, Gebiete mit hohem Druck, Staub oder elektrostatischen Störungen und hoher Feuchtigkeit. Vermeiden Sie den Kontakt mit aggressiven Reinigungsmitteln oder Chemikalien und anderen Flüssigkeiten.
- Verwenden Sie das Smartphone nicht in der Nähe von Tankstellen, Treibstoffdepots, in chemischen Fabriken, an Orten, an denen Sprengungen durchgeführt werden, in Umgebungen mit potenziell explosiven Stoffen wie in Auftankbereichen, in Tanklagern, unter Deck auf Booten sowie in Umfüll- und Lagereinrichtungen.
- Verwenden Sie das Smartphone nicht in der Nähe starker elektromagnetischer Felder wie sie beispielsweise von Mikrowellengeräten, Lautsprechern, Fernseh- und Radiogeräten ausgehen.

HINWEIS:
Auf Flugreisen wird empfohlen, das Smartphone sorgfältig im Gepäck zu verstauen und möglichst nicht im Handgepäck der Durchleuchtung bei Personenkontrollen auszusetzen. Für Schäden, die durch solche Strahlungen verursacht werden, haftet der Hersteller nicht.

Hinweise zu medizinischen Geräten

Träger von Herzschrittmachern sollten einen ausreichenden Abstand zwischen Gerät und Herzschrittmacher einhalten. Konsultieren Sie im Zweifel den behandelnden Arzt. Dieses Produkt kann die Funktion von medizinischen Geräten beeinträchtigen. Schalten Sie das Smartphone daher in Kliniken und medizinischen Einrichtungen aus.

Hinweise zur Stromversorgung
Dieses Produkt ist nur für die Stromversorgung durch den bezeichneten Akku und das angegebene Netzteil vorgesehen. Eine andere Art der Verwendung kann gefährlich sein und macht alle Genehmigungen bezüglich dieses Produkts nichtig.
Dieses Produkt ist mit einem USB-Kabel zum Anschließen an einen Computer ausgestattet. Stellen Sie sicher, dass dieser Computer ausreichend geerdet ist, bevor Sie das Gerät an den Computer anschließen.

Hinweise zur Entsorgung
Dieses Elektrogerät gehört nicht in den Hausmüll. Für die fachgerechte Entsorgung wenden Sie sich bitte an die öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde.
Einzelheiten zum Standort einer solchen Sammelstelle und über ggf. vorhandene Mengenbeschränkungen pro Tag/Monat/Jahr entnehmen Sie bitte den Informationen der jeweiligen Gemeinde.

Akkus und deren Entsorgung
Akkus gehören **NICHT** in den Hausmüll. Als Verbraucher sind Sie gesetzlich verpflichtet, gebrauchte Akkus zur fachgerechten Entsorgung zurückzugeben.
Sie können Ihre Akkus bei den öffentlichen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde abgeben oder überall dort, wo Akkus der gleichen Art verkauft werden.

- Achten Sie unbedingt auf die richtige Polarität der Akkus. Falsch eingesetzte Akkus können zur Zerstörung des Gerätes führen – Brandgefahr.
- Versuchen Sie nicht, Akkus zu öffnen und werfen Sie Akkus nicht in Feuer.
- Akkus, aus denen Flüssigkeit austritt, sind gefährlich. Berühren Sie diese nur mit geeigneten Handschuhen.
- Akkus gehören nicht in die Hände von Kindern.
- Nehmen Sie den Akku aus dem Gerät, wenn Sie es für längere Zeit nicht benutzen.

PRODUKTDETAILS

Frontansicht

①	Lautstärke verringern	Verringert die Lautstärke von Klingelton, Medienwiedergabe und anderen Audiosignalen. Halten Sie die Taste gedrückt, um die Lautstärke schnell zu verringern. Wenn Sie die Lautstärke gänzlich verringern, schaltet sich das Smartphone in den Lautlos-Modus.
②	Lautstärke erhöhen	Erhöht die Lautstärke von Klingelton, Medienwiedergabe und anderen Audiosignalen. Halten Sie die Taste gedrückt, um die Lautstärke schnell zu erhöhen.
③	Kopfhöreranschluss	Schließen Sie hier über ein 3,5 mm-Klinkenkabel Lautsprecher oder Kopfhörer zur externen Audiowiedergabe oder ein Headset zum Telefonieren an.
④	Micro-USB-Anschluss	Schließen Sie hier das Smartphone an einen Computer oder ein USB-Netzteil an, um es aufzuladen bzw. Daten zu übertragen.
⑤	Lautsprecher	Zur Wiedergabe von Audiosignalen
⑥	Front-Kamera	Diese Kamera kann beim Videochat oder der Videoaufnahme verwendet werden, um Sie aufzunehmen.
⑦	Ein/Aus-Taste	Drücken Sie diese Taste lange, um das Smartphone ein- bzw. auszuschalten. Drücken Sie sie kurz, um das Smartphone in den Ruhezustand zu versetzen oder aus diesem zu erwecken.
⑧	Display	Kapazitiver Touchscreen, 5 Zoll (12,7 cm), 1280 × 720 Pixel
⑨	Mikrofon	Zur Aufnahme von Tonsignalen
⑩	Kürzlich verwendete Apps	Drücken Sie diese Taste, um eine Liste der kürzlich verwendeten Anwendungen anzuzeigen. Sie können mit dem Finger nach oben und unten streichen, um durch die Liste zu scrollen. Rufen Sie eine App auf, indem Sie auf sie tippen.
⑪	Home-Taste	Drücken Sie diese Taste, um jederzeit zum Startbildschirm zurückzukehren.
⑫	Zurück-Taste	Drücken Sie diese Taste, um zum vorherigen Bildschirm / zur vorherigen Seite zurückzukehren und um Anwendungen / Menüs zu schließen.

Rückansicht

(13)	Kamera	Diese Kamera kann verwendet werden, um Fotos oder Videos aufzunehmen.
(14)	Lichtsensor/LED	Der Lichtsensor misst die Beleuchtung für die Aufnahme.
(15)	Lautsprecher	Zur Wiedergabe von Audiosignalen

SIM-KARTEN, SPEICHERKARTE UND AKKU EINLEGEN

Packen Sie das Smartphone und dessen Zubehör vorsichtig aus. Öffnen Sie anschließend das Akkufach an der Rückseite des Smartphones, indem Sie mit einem Fingernagel in die Aussparung an der Unterseite drücken und die Hülle vorsichtig aufhebeln.

Legen Sie nun eine oder zwei SIM-Karten eines Mobilfunkbetreibers ein. Der Chip der SIM-Karte muss nach unten zeigen. Eine kleine Prägung neben dem Schacht zeigt Ihnen an, wie die Karte jeweils korrekt eingelegt wird.
Da das Smartphone Dual-SIM-fähig ist, können Sie auf die gleiche Weise auch eine zweite SIM-Karte einlegen.
Wenn Sie eine microSD-Speicherkarte einlegen wollen, schieben Sie diese in den entsprechenden Slot. Eine kleine Prägung im Schacht zeigt Ihnen an, wie die Karte korrekt eingesetzt wird.

Legen Sie anschließend den mitgelieferten Akku so ein, dass die blanken Kontakte an der Kopfseite des Akkus mit den drei Kontaktstellen im Smartphone zusammenlaufen.
Der Akku wurde richtig eingelegt, wenn er mühelos ins Akkufach gleitet und eben abschließt.

Legen Sie dann den Akkufachdeckel wieder auf das Akkufach und drücken Sie ihn entlang der Ränder fest, bis die Smartphone-Hülle wieder vollständig geschlossen ist.

AKKU LADEN

Bevor Sie das Smartphone das erste Mal verwenden, müssen Sie den Akku laden. Sie können den Akku entweder über das mitgelieferte USB-Kabel mit Hilfe eines Computers aufladen oder das mitgelieferte Netzteil nutzen.

HINWEIS:
Bei einer vollständigen Entladung des Akkus lässt sich das Gerät möglicherweise nicht mehr einschalten. Laden Sie es in diesem Fall einige Minuten auf, bevor Sie es erneut versuchen.

- **Aufladen per Netzteil**
  Stecken Sie den Stecker des Netzteils in den Micro-USB-Anschluss des Smartphones. Stecken Sie das Netzteil in eine Netzsteckdose. Eine Grafik auf dem Display des Smartphones zeigt an, dass das Gerät aufgeladen wird. Wenn der Akku vollständig geladen ist, trennen Sie das Netzteil vom Smartphone und ziehen Sie es anschließend aus der Steckdose.

- **Aufladen über USB**
  Stecken Sie den Micro-USB-Stecker des mitgelieferten USB-Kabels in den Micro-USB-Anschluss des Smartphones. Stecken Sie den anderen Stecker des Kabels in einen freien USB-Port eines eingeschalteten Computers. Eine Grafik auf dem Display des Smartphones zeigt an, dass das Gerät aufgeladen wird. Wenn der Akku vollständig geladen ist, trennen Sie das Kabel vom Smartphone und ziehen Sie es anschließend aus dem USB-Anschluss.

HINWEIS:
Die USB-Ports an der Vorderseite eines PCs liefern häufig nicht genug Strom oder sind sogar ganz außer Funktion. Trennen Sie in einem solchen Fall das Smartphone und schließen Sie es direkt an einen der USB-Ports an der Rückseite Ihres PCs an. Der Ladevorgang über USB nimmt mehr Zeit in Anspruch als über das Netzteil.

EIN- UND AUSSCHALTEN

Halten Sie die Ein/Aus-Taste für etwa 3 Sekunden gedrückt, um das Smartphone einzuschalten.
Geben Sie die PIN(s) Ihrer SIM-Karte(n) ein und tippen Sie auf **OK**.

HINWEIS:
Wenn Sie eine neue SIM-Karte verwenden, müssen Sie eventuell noch erste Einstel- lungen auf der SIM-Karte vornehmen. Lassen Sie sich hierzu von einem Fachgeschäft beraten. Das Smartphone wählt automatisch Ihren Netzbetreiber. Tippen Sie auf **Schließen**, um den Netzbetreiber zu akzeptieren, oder auf **Ändern**, um ihn zu ändern.

Anschließend öffnet sich der Startbildschirm.

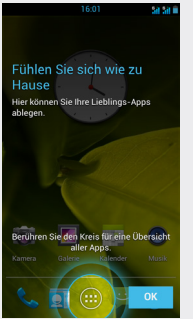
HINWEIS:
Beim ersten Einschalten des Smartphones wird eine kurze Einführung gestartet.
Auf S.16 finden Sie nähere Informationen hierzu.

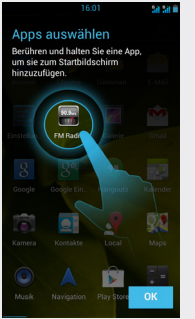
- **Ruhezustand**
  Nach einigen Minuten der Nichtbenutzung schaltet sich das Smartphone in einen Ruhezustand. Sie können den Ruhezustand aufheben, indem Sie kurz die Ein/Aus-Taste drücken. Die Zeit, die bis zum Aktivieren des Ruhezustands vergeht, können Sie einstellen. Öffnen Sie hierzu die Übersicht **Alle Apps** und tippen Sie auf **Einstellungen** und dann **Anzeige**. Im rechten Fensterbereich können Sie unter **Ruhezustand** die gewünschte Zeit wählen.

KURZEINFÜHRUNG

Wenn Sie das Smartphone das erste Mal aktivieren, öffnet sich eine kurze Einführung für den Startbildschirm und die Übersicht **Alle Apps**.

①	Tippen Sie hier, um den ersten Einführungsbildschirm zu schließen.
②	Tippen Sie hier, um die Übersicht **Alle Apps** zu öffnen.
③	Tippen Sie hier, um den zweiten Einführungsbildschirm zu schließen.


16:01
Fühlen Sie sich wie zu Hause
Hier können Sie Ihre Lieblings-Apps ablegen.
Berühren Sie den Kreis für eine Übersicht aller Apps.
OK



FAVORITENLEISTE

Direkt über den Navigationsschaltflächen finden Sie eine Favoritenleiste:

Die App-Symbole, die sich in dieser Leiste befinden, erscheinen auf jedem Startbildschirm.

Das Symbol **Alle Apps** ist in der Mitte fixiert.
Wenn Sie auf dieses Symbol tippen, werden alle Ihre Apps und Widgets angezeigt.

STARTBILDSCHIRM

Nach dem Einschalten des Smartphones öffnet sich der Startbildschirm. Hier können Sie Ihre favorisierten Apps ablegen. Indem Sie die Startbildschirm-Taste drücken, kehren Sie jederzeit zu diesem Bildschirm zurück.

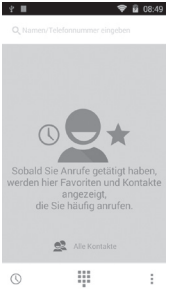
①	Dies ist die Benachrichtigungsleiste, die Sie über Uhrzeit, Verbindung und andere Statusmeldungen informiert. Ziehen Sie sie nach unten, um die Benachrichtigungen zu öffnen. Sie können hier Benachrichtigungen verwalten, aber auch mit dem Finger nach links oder rechts streichen, um Symbole für häufige Einstellungen (Helligkeit, WLAN, GPS etc.) aufzurufen.
②	Tippen Sie auf diesen Punkt, um das Smartphone oder das Internet zu durchsuchen.
③	Dies ist der Hauptbildschirm. Hier können Sie Ihre favorisierten Apps ablegen. Streichen Sie mit dem Finger nach links oder rechts, um weitere Bereiche des Bildschirms anzuzeigen.
④	Dies ist ein „Ordner", eine Gruppierung mehrerer Apps. Halten Sie einfach eine App gedrückt und ziehen Sie sie auf eine andere, um die Anwendungen zu einer Gruppe zusammenzufassen. Tippen Sie auf den Ordner, um ihn zu öffnen. Tippen Sie auf den Namen des Ordners, um ihn umzubenennen.
⑤	Tippen Sie auf eine freie Stelle des Startbildschirms und halten Sie ihn gedrückt, um das Hintergrundbild zu ändern. Wählen Sie anschließend, ob das Hintergrundbild aus der **Galerie**, den gespeicherten **Hintergrundbildern** oder den **Live-Hintergründen** (interaktive, animierte Hintergrundbilder) stammen soll.
⑥	Öffnen Sie häufig verwendete Apps, indem Sie sie antippen. Wenn Sie eine App vom Startbildschirm entfernen möchten, halten Sie sie mit dem Finger gedrückt, bis am oberen Bildschirmrand ein **X** erscheint, und ziehen Sie sie anschließend auf das X. Lassen Sie es dort los.
⑦	Dies ist die Favoritenleiste. Details finden Sie im nächsten Abschnitt.
⑧	Zurück-Taste: Drücken Sie diese Taste, um zum vorherigen Bildschirm/zur vorherigen Seite zurückzukehren und um Anwendungen/Menüs zu schließen
⑨	Home-Taste: Drücken Sie diese Taste, um jederzeit zum Startbildschirm zurückzukehren.
⑩	Kürzlich verwendete Apps: Drücken Sie diese Taste, um eine Liste der kürzlich verwendeten Apps anzuzeigen.

ANRUFE TÄTIGEN

Gespeicherte Nummern wählen
Anrufe können Sie über die App „**Telefon**“ , die App „**Kontakte**“ oder andere Apps oder Widgets tätigen, in denen Kontaktdaten gespeichert sind. Sobald eine Telefonnummer angezeigt wird, müssen Sie sie meist einfach nur antippen, um diese Nummer zu wählen.

So wählen Sie über die App „Telefon“ eine Telefonnummer:

Tippen Sie in einem beliebigen Startbildschirm oder auf dem Bildschirm „**Alle Apps**“ auf das Telefonsymbol .


08:49
Namen/Telefonnummer eingeben
Sobald Sie Anrufe getätigt haben, werden hier Favoriten und Kontakte angezeigt, die Sie häufig anrufen.
Alle Kontakte

Tippen Sie oben auf die Suchleiste und geben Sie den Namen des gewünschten Kontakts ein.
Eine Liste mit Kontaktvorschlägen erscheint. Wählen Sie durch Tippen den gewünschten Kontakt aus, der Anruf wird sofort gestartet.

Sie können die gewünschte Rufnummer auch manuell über die Tastatur eingeben.

Über die Taste rufen Sie Ihr Telefonbuch auf. Tippen Sie auf den gewünschten Kontakt, der Anruf startet sofort.

Tippen Sie auf die -Taste um Ihre Anrufliste aufzurufen. Tippen Sie auf den entsprechenden Kontakt, um zurückzurufen.

Tippen Sie auf den rot unterlegten Telefonhörer, um ein Gespräch zu beenden.

Tippen Sie auf die -Taste, um ins Einstellungsmenü der App zu gelangen.

Anrufe annehmen oder umleiten
Wenn Sie einen Anruf erhalten, öffnet sich der Bildschirm für eingehende Anrufe, auf dem die Anrufer-ID und weitere Informationen zu dem Anrufer aus der App „**Kontakte**“ aufgeführt sind. Ist der Anrufer nicht in Ihren Kontakten gespeichert, so versucht Android 4.4 ihn zu identifizieren, indem die Nummer mit Telefonnummern von Geschäften und Unternehmen aus Ihrer Umgebung abgeglichen wird.

Im Tab „**Anrufe**“ der App „**Telefon**“ werden alle eingehenden Anrufe gespeichert. Wenn Sie einen Anruf verpasst haben, erhalten Sie eine entsprechende Benachrichtigung.

Bevor Sie einen Anruf annehmen, können Sie den Klingelton stummschalten. Drücken Sie hierfür an der Seite Ihres Telefons die Taste zur Verringerung der Lautstärke.

Tippen Sie bei eingehenden Anrufen auf das weiße Telefonsymbol und wählen Sie durch Antippen eines der folgenden Symbole:

	Anruf annehmen	So können Sie mit dem Anrufer sprechen.
	An Mailbox weiterleiten	Hier wird der Anrufer an die Mailbox weitergeleitet, damit er eine Nachricht hinterlassen kann.
	Nachricht senden	Es öffnet sich eine Liste von Kurzantworten. Wählen Sie eine Nachricht aus und tippen Sie darauf, um diese direkt an den Anrufer zu senden.

TECHNISCHE DATEN

Betriebssystem	Android 4.4 KitKat
Bildschirm	Multitouch 5" (12,7 cm), kapazitiv, IPS
Auflösung	1280 × 720 Pixel
Prozessor	OctaCore mit 1,4-GHz-Taktung
Speichererweiterung	per microSD bis zu 32 GB
GSM-Band	GSM 850/900/1800/1900
Kamera	8 MP (13 MP interpoliert) hinten mit Autofokus und 2 MP (5 MP interpoliert) vorne
Datenaustausch	HSPA+ 3,5G (21 Mbit), WLAN (IEEE 802.11 b/g/n), Bluetooth 4.0 EDR mit A2DP, Micro-USB
Akku	Li-Ion-Akku 2.000 mAh
Standby-Zeit	Bis 400 Std.
Anschlüsse	3,5-mm-Stereo-Klinke, Micro-USB2.0, microSD, 1× Standard-SIM, 1× micro-SIM
GPS	integriert
Video-Formate	MPEG4, WMV
Audio-Formate	MP3, MIDI, AAC, eAAC+, AMR, OGG, PCM, WAV
Bild-Formate	JPG, GIF, BMP, PNG
Maße	L × B × H 133,7 × 70,9 × 8,8 mm

KONFORMITÄTSERKLÄRUNG

Hiermit erklärt PEARL.GmbH, dass sich das Produkt PX-3890 in Übereinstimmung mit der R&TTE-Richtlinie 99/5/EG, der Niederspannungs-Richtlinie 2006/95/EG und der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU befindet.

PEARL.GmbH • PEARL-Str. 1–3 • D-79426 Buggingen

Leiter Qualitätswesen
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz
06. 02. 2015

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de/support.
Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer PX-3890 ein.

REINIGUNG UND PFLEGE

Säubern Sie das Gerät regelmäßig mit einem trockenen und weichen Tuch. Zur Beseitigung hartnäckigerer Verschmutzungen können Sie auch sparsam eine PH-neutrale Reinigungsflüssigkeit verwenden.

Aufbewahrung
Falls Sie das Smartphone für längere Zeit nicht verwenden, beachten Sie bitte die folgenden Punkte.

- Verpacken Sie das Smartphone wieder in der Originalverpackung.
- Bewahren Sie das Smartphone nur in Räumen mit stabiler Zimmertemperatur auf. Räume mit starken Temperaturschwankungen wie Keller und Garagen sind hierfür nicht geeignet.
- Bewahren Sie das Smartphone nur an sonnengeschützten Orten auf.

Transport
Transportieren Sie das Smartphone nur in einer geeigneten Schutzhülle. Die Anschlüsse des Smartphones sollten nicht offen und ungeschützt sein.

ACHTUNG:
Lassen Sie das Smartphone keinesfalls im Auto liegen. Er kann durch extreme Temperaturen im Sommer und Winter beschädigt werden.

Dieses Produkt enthält Software, welche ganz oder teilweise als freie Software den Lizenzbedingungen der GNU General Public License, Version 2 (GPL) unterliegt.

Den Quellcode der Software erhalten Sie unter *http://www.pearl.de/support/* unter dortiger Eingabe der Artikelnummer; wir senden Ihnen auf Anforderung (gerne unter *opensource@pearl.de*) den SourceCode auch auf einem handelsüblichen Datenträger, dessen Herstellungskosten wir im Gegenzug geltend machen; den vollständigen Lizenztext ersehen Sie nachfolgend. Näheres, insbesondere auch dazu, warum es keine offizielle deutsche Übersetzung der Lizenzbedingungen gibt, erfahren Sie unter
http://www.gnu.org/licenses/gpl-2.0.html.
Da es sich um freie Software handelt, schließen die Entwickler dieser Software die Haftung, soweit gesetzlich zulässig, aus.
Bitte beachten Sie, dass die Gewährleistung für die Hardware davon natürlich nicht betroffen ist und in vollem Umfang besteht.
Weitere Fragen beantworten wir Ihnen gerne unter *opensource@pearl.de*.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble
The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.
We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

1. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The „Program", below, refers to any such program or work, and a „work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term „modification".) Each licensee is addressed as „you".

   Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

2. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

   You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

3. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

   a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
   b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
   c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.
In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

4. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

   a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
   b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

6. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

7. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

8. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

   If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

   It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.
   This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

9. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

10. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

    Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and „any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

11. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

12. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM „AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

13. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

VOTRE NOUVEAU SMARTPHONE

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi ce smartphone. Équipé d'une technologie moderne et du système d'exploitation Android 4.4, il vous offre confort, élégance et divertissement pendant vos conversations téléphoniques et lors de la navigation sur Internet. L'écran tactile capacitif permet une utilisation conviviale par des gestes intuitifs. Les nombreuses applications Android vous offrent la possibilité de personnaliser entièrement votre smartphone, selon vos envies et besoins.

Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce guide de démarrage rapide ainsi que le mode d'emploi complet, et respecter les consignes et astuces suivantes.

Contenu
- Smartphone
- Micro-casque
- Chargeur
- Câble USB
- Batterie
- Mode d'emploi

NOTE :
Les illustrations de ce document sont présentes à titre d'exemple et peuvent potentiellement différer légèrement de votre produit.

CONSIGNES PRÉALABLES

Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez-le précieusement afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure !
- Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit !
- Les informations de ce manuel peuvent être modifiées ou complétées sans notification.
- Les illustrations de ce mode d'emploi servent d'exemple et ne sont pas contractuelles.
- Conservez précieusement tous les accessoires fournis avec le produit.
- Utilisez uniquement des accessoires originaux recommandés par le fabricant.
- Manipulez le smartphone avec précaution. Ne le faites pas tomber. Évitez les chocs et les coups, et n'utilisez pas de nettoyants agressifs, chimiques ou liquides sur l'appareil. Nettoyez le smartphone uniquement avec un chiffon doux et sec.
- Téléphoner au volant est absolument interdit sans kit mains libres (lequel n'est légalement que toléré en France).
- En raison des signaux Bluetooth®, veillez à maintenir une distance de sécurité suffisante entre l'appareil et toute personne pourvue d'un stimulateur cardiaque. En cas de doute ou de questions, adressez-vous au fabricant du stimulateur cardiaque ou à votre médecin.
- Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.

- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur.

Consignes concernant l'environnement du smartphone

- N'exposez pas l'appareil de façon prolongée au rayonnement direct du soleil. Ceci pourrait faire surchauffer la batterie et mettre l'appareil en panne.
- N'exposez pas l'appareil à l'humidité ni à une chaleur extrême.
- Ne plongez jamais le produit dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- N'utilisez pas l'appareil dans les conditions environnantes suivantes : À des températures extrêmes de plus de 60 °C ou moins de 0 °C, par forte pression atmosphérique, dans un environnement poussiéreux, à fort rayonnement électrique ou très humide. Évitez le contact avec des nettoyants agressifs, chimiques, ou tout autre liquide.
- N'utilisez pas votre smartphone à proximité de stations-service, de dépôts de carburant, d'usines chimiques, ou de tous lieux où sont effectuées des opérations de destruction par explosif, ainsi que dans tout environnement présentant des risques d'explosion, tels que les lieux de ravitaillement, de stockage ou d'entreposage de carburant, ou encore les ponts de bateaux et cargos. N'utilisez pas ce produit à proximité d'appareils médicaux. N'utilisez pas non plus le smartphone à proximité d'un champ magnétique fort, comme par exemple un appareil à micro-ondes, des haut-parleurs, un téléviseur ou une radio.

NOTE :
Lors d'un voyage en avion, nous vous recommandons de placer l'appareil profondément dans votre valise et d'éviter de le mettre dans un bagage à main qui serait exposé au contrôle à rayon X. Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dommage causé par un tel rayonnement.

Consignes concernant les appareils médicaux

Les personnes équipées d'un stimulateur cardiaque doivent respecter une distance de sécurité entre l'appareil et le sti-

mulateur. En cas de doute, contactez votre médecin traitant. Ce produit peut perturber le fonctionnement des appareils médicaux. C'est pourquoi vous devez éteindre votre smartphone dans les cliniques et établissements médicaux.

Consignes concernant l'alimentation électrique
Ce produit est conçu uniquement pour être alimenté par la batterie adaptée et le bloc d'alimentation fourni. Toute utilisation autre que celle pour laquelle le produit est conçu peut s'avérer dangereuse et annule toutes les conditions de garantie liées à ce produit. Ce produit est équipé d'un câble USB pour pouvoir être connecté à un ordinateur. Assurez-vous que votre ordinateur est correctement relié à la terre avant d'y brancher l'appareil.

Consignes importantes pour le traitement des déchets
Cet appareil électronique ne doit PAS être jeté dans la poubelle de déchets ménagers. Pour l'enlèvement approprié des déchets, veuillez vous adresser aux points de ramassage publics de votre municipalité.
Les détails concernant l'emplacement d'un tel point de ramassage et des éventuelles restrictions de quantité existantes par jour/mois/année, ainsi que sur des frais éventuels de collecte, sont disponibles dans votre municipalité.

Traitement des piles et batteries usagées
Les batteries/piles ne doivent **PAS** être jetées dans la poubelle ordinaire. La législation oblige aujourd'hui chaque consommateur à jeter les batteries/piles usagées dans les poubelles spécialement prévues à cet effet.
Vous pouvez déposer vos batteries/piles dans les déchetteries municipales et dans les lieux où elles sont vendues.

- Respectez la polarité des piles. Un mauvais sens d'insertion des piles/batteries peut endommager l'appareil – Risque d'incendie.
- N'ouvrez pas les batteries/piles, ne les jetez pas au feu.
- Les batteries/piles s'échappe du liquide sont dangereuses. Ne les manipulez pas sans gants adaptés.
- Maintenez les batteries/piles hors de portée des enfants.
- Retirez la batterie de l'appareil si vous ne comptez pas l'utiliser pendant un long moment.

DESCRIPTION DU PRODUIT

Vue de face

①	Réduire le volume	Diminue le volume d'une sonnerie, de la lecture en cours ou d'autres signaux audio. Maintenez la touche enfoncée pour diminuer rapidement le volume. Si vous diminuez entièrement le volume, le smartphone bascule en mode muet.
②	Augmenter le volume	Augmente le volume d'une sonnerie, de la lecture en cours ou d'autres signaux audio. Maintenez la touche enfoncée pour augmenter rapidement le volume.
③	Prise casque audio	Branchez ici des haut-parleurs ou des écouteurs via un câble jack 3,5 mm, pour la lecture audio externe, ou un micro-casque pour téléphoner.
④	Port Micro-USB	Branchez ici le smartphone à un ordinateur ou à un adaptateur USB pour le recharger ou transférer des données.
⑤	Haut-parleur	Pour la lecture des signaux audio
⑥	Caméra avant	Cette caméra peut être utilisée pour le tchat et l'enregistrement vidéo.
⑦	Bouton marche/arrêt	Appuyez longuement sur cette touche pour allumer ou éteindre le smartphone. Appuyez brièvement sur la touche pour mettre le smartphone en mode veille ou pour le réactiver.
⑧	Écran	Écran tactile capacitif, 5 pouces (12,7 cm), 1280 x 720 pixels
⑨	Microphone	Permet l'enregistrement de sons.
⑩	Applications utilisées récemment	Appuyez sur cette touche pour ouvrir une liste des applications utilisées récemment. Faites glisser votre doigt vers le haut ou le bas pour faire défiler la liste. Appuyez sur une application pour l'ouvrir.
⑪	Touche Home	Appuyez sur cette touche pour revenir à tout moment à l'écran d'accueil.
⑫	Touche Précédent	Appuyez sur cette touche pour revenir à l'écran/la page précédent(e) et pour fermer des applications/menus.

Vue arrière

(13)	Caméra	Cette caméra peut être utilisée pour prendre des photos ou réaliser des vidéos.
(14)	Capteur de luminosité / LED	Le capteur de luminosité mesure la luminosité pour l'enregistrement.
(15)	Haut-parleur	Pour la lecture des signaux audio

INSÉRER LES CARTES SIM, LA CARTE MÉMOIRE ET LA BATTERIE

Déballez avec précaution le smartphone et ses accessoires. Retirez ensuite la coque arrière du smartphone afin d'accéder au logement de la batterie. Pour cela, insérez votre ongle dans la fente d'ouverture de la coque pour faire levier, puis retirez avec précaution la coque du smartphone.

Insérez une ou deux carte(s) SIM fournie(s) par un opérateur de téléphonie mobile. La puce de la carte SIM doit être orientée vers le bas. Une petite marque à côté du logement vous indique de quelle manière chaque carte est correctement insérée.
Étant donné le fait que le smartphone est doté de la fonction Dual SIM, vous pouvez insérer une deuxième carte SIM, en procédant de la même façon que pour la première.
Si vous souhaitez insérer une carte mémoire MicroSD, insérez-la dans le port prévu à cet effet. Une petite marque dans logement vous indique de quelle manière la carte est correctement insérée.

Placez ensuite la batterie fournie, en veillant à ce que les fiches de contact blanches en haut de la batterie soient placées exactement face aux fiches de contact du téléphone.
Vous verrez que la batterie a été correctement insérée si elle glisse sans difficulté dans son logement et se met en place facilement.

Replacez ensuite le couvercle sur le compartiment à batterie, puis appuyez fermement le long des bords jusqu'à ce que la coque du smartphone soit complètement fermée.

CHARGER LA BATTERIE

Avant d'utiliser le smartphone pour la première fois, vous devez recharger sa batterie. Vous pouvez soit charger la batterie à l'aide du câble USB fourni, via un branchement à un ordinateur, soit la charger via l'adaptateur secteur fourni.

NOTE :
Il se peut qu'en cas de déchargement complet de la batterie, l'appareil ne puisse plus du tout s'allumer. Dans ce cas, chargez-le quelques minutes avant de réessayer.

- **Chargement par adaptateur secteur**
  Branchez le connecteur de l'adaptateur secteur dans le port Micro-USB du smartphone. Branchez l'adaptateur à une prise électrique. Une image sur l'écran du smartphone indique que l'appareil est en cours de chargement. Une fois que la batterie est entièrement chargée, débranchez l'adaptateur secteur du smartphone, puis de la prise murale.

- **Chargement par USB**
  À l'aide du câble USB fourni, branchez le connecteur Micro-USB au port Micro-USB du smartphone. Branchez l'autre extrémité du câble à un port USB libre d'un ordinateur allumé. Une image sur l'écran du smartphone indique que l'appareil est en cours de chargement. Une fois que la batterie est entièrement chargée, débranchez le câble du smartphone, puis du port USB.

NOTE : Les ports USB situés à l'avant d'un PC ne fournissent souvent pas assez de courant ou sont parfois totalement désactivés. Le cas échéant, débranchez le smartphone et rebranchez-le directement à un port USB situé à l'arrière du PC. Le processus de chargement par USB nécessite plus de temps qu'un chargement sur prise secteur.

ALLUMER ET ÉTEINDRE

Pour allumer le smartphone, maintenez la touche marche/arrêt enfoncée pendant environ 3 secondes.
Saisissez le(s) code(s) PIN de votre/vos carte(s) SIM, puis appuyez sur **OK**.

NOTE :
*Si vous utilisez une nouvelle carte SIM, vous devrez certainement effectuer les premiers réglages sur la carte. Si nécessaire, demandez conseil auprès d'un spécialiste.*Le smartphone sélectionne automatiquement votre opérateur de téléphonie. Appuyez sur **Fermer** pour accepter l'opérateur de téléphonie, ou sur **Modifier** pour le changer.

L'écran d'accueil s'affiche ensuite.

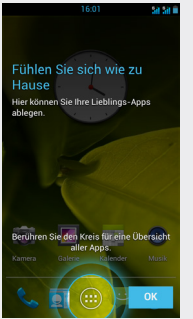
NOTE :
Lorsque vous allumez le smartphone pour la première fois, une brève introduction vous est présentée.
Vous trouverez plus d'informations en page 46.

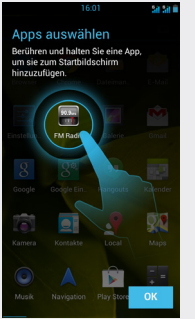
- **Mise en veille**
  Après quelques minutes d'inutilisation, le smartphone se met en veille. Pour réactiver l'appareil, appuyez brièvement sur la touche marche/arrêt. Vous pouvez régler le délai au bout duquel le mode veille doit s'activer. Pour cela, ouvrez l'aperçu **Toutes les applications**, et appuyez sur **Paramètres** puis sur **Écran**. Dans la partie droite de la fenêtre vous pouvez sélectionner la durée de votre choix sous **Mode veille**.

INTRODUCTION BRÈVE

Si vous allumez le smartphone pour la première fois, une brève introduction concernant l'écran d'accueil et l'aperçu **Toutes les applications** vous est présentée.

①	Appuyez ici pour fermer le premier écran d'introduction.
②	Appuyez ici pour ouvrir l'aperçu **Toutes les applications**.
③	Appuyez ici pour fermer le deuxième écran d'introduction.


16:01
Fühlen Sie sich wie zu Hause
Hier können Sie Ihre Lieblings-Apps ablegen.
Berühren Sie den Kreis für eine Übersicht aller Apps.
OK



BARRE DES FAVORIS

La barre des favoris se trouve directement au-dessus des touches de navigation :

Les icônes des applications se trouvant dans cette barre apparaissent sur chaque écran d'accueil.

L'icône **Toutes les applications** est figée au centre.
Appuyez sur cette icône pour afficher toutes les applications et widgets.

ÉCRAN D'ACCUEIL

Après que vous avez allumé le smartphone, l'écran d'accueil s'affiche. Vous pouvez y répertorier vos applications préférées. Appuyez sur la touche de l'écran d'accueil pour revenir à tout moment à cet écran.

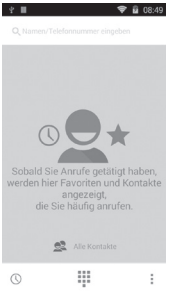
①	Ceci est la barre de notification ; elle vous affiche l'heure actuelle, ainsi que des informations relatives à votre connexion et au statut de l'appareil. Faites glisser la barre vers le bas pour afficher vos notifications. Vous pouvez ici gérer vos notifications. Vous pouvez aussi faire glisser votre doigt vers la gauche ou la droite pour afficher les icônes des paramètres souvent utilisés (luminosité, Wi-Fi, GPS, etc.).
②	Appuyez sur ce point pour effectuer une recherche sur le smartphone ou sur Internet.
③	Ceci représente l'écran principal. Vous pouvez y répertorier vos applications préférées. Faites glisser votre doigt vers la gauche ou la droite pour afficher d'autres zones de l'écran.
④	Ceci est un "Dossier", c'est-à-dire un groupement de plusieurs applications. Maintenez simplement une application avec votre doigt et faites-la glisser sur une autre pour rassembler ces applications en un groupe. Appuyez sur un dossier pour l'ouvrir. Appuyez sur le nom du dossier pour le renommer.
⑤	Appuyez sur un espace libre de l'écran et maintenez-le enfoncé pour modifier l'image d'arrière-plan. Spécifiez ensuite si vous souhaitez choisir une image dans la **Galerie**, dans les **Fonds d'écran** enregistrés ou dans les **Fonds d'écran animés** (arrière-plans interactifs et animés).
⑥	Appuyez sur les applications les plus utilisées pour les ouvrir. Si vous souhaitez retirer une application de l'écran d'accueil, pressez-la avec votre doigt jusqu'à ce qu'à ce qu'un **X** s'affiche sur le bord supérieur de l'écran, et faites ensuite glisser l'application sur le X. Puis relâchez-la.
⑦	Ceci représente la barre des favoris. Pour plus de détails, consultez la section suivante.
⑧	Touche Retour : Appuyez sur cette touche pour revenir à l'écran/la page précédent(e) et pour fermer des applications/ menus.
⑨	Touche Accueil : Appuyez sur cette touche pour revenir à tout moment à l'écran d'accueil.
⑩	Applications utilisées récemment : Appuyez sur cette touche pour ouvrir une liste des applications utilisées récemment.

ÉMETTRE UN APPEL

Composer des numéros enregistrés
Vous pouvez passer des appels à partir de l'application „**Téléphone**“, de l'application „**Contacts**“, ou d'autres applications ou widgets dans lesquels vos contacts sont présents. Dès qu'un numéro de téléphone s'affiche, il suffit souvent d'appuyer dessus pour composer le numéro.

Pour composer un numéro dans l'application „Téléphone“, procédez comme suit :

Sur un écran d'accueil ou sur l'écran „**Toutes les applications**“, appuyez sur l'icône Téléphone.



Appuyez en haut, dans la barre de recherche, et saisissez le nom du contact souhaité.
Une liste de propositions de contacts s'affiche. Appuyez pour sélectionner le contact souhaité ; l'appel est émis immédiatement.

Vous pouvez également saisir manuellement, sur le clavier, le numéro à appeler.

Appuyez sur le bouton pour ouvrir votre répertoire téléphonique. Appuyez sur le contact souhaité, l'appel s'active automatiquement.

Appuyez sur le bouton pour ouvrir la liste des appels. Pour rappeler un contact, appuyez sur l'entrée correspondante.

Appuyez sur le bouton marqué d'un combiné rouge, en bas, pour mettre fin à un appel.

Appuyez sur le bouton pour ouvrir le menu de réglages de l'application.

Répondre ou transférer un appel
Lorsque vous recevez un appel, l'écran des appels entrants s'affiche et indique le numéro de l'appelant et d'autres informations relatives à l'appelant, saisies dans l'application **Contacts**. Si l'appelant n'est pas enregistré dans vos contacts, Android 4.4 tente de l'identifier en comparant le numéro avec les numéros de téléphone d'entreprises et commerces de votre environnement.

Tous les appels entrants sont répertoriés dans l'onglet „**Journal d'appels**" de l'application „**Téléphone**". Si vous manquez un appel, vous recevez une notification.

Vous pouvez couper le son de la sonnerie avant de répondre à un appel. Pour cela, appuyez sur la touche permettant de diminuer le volume, située sur le côté de votre appareil.

Lorsque vous recevez un appel, appuyez sur l'icône représentant un téléphone blanc, puis sélectionnez l'une des touches suivantes en appuyant dessus :

	Accepter l'appel	Vous pouvez ainsi parler avec l'appelant.
	Rediriger vers la messagerie vocale	Permet de rediriger l'appelant vers la messagerie vocale afin qu'il puisse vous laisser un message.
	Envoyer un message	Ouvre une liste de réponses par SMS. Sélectionnez un SMS et appuyez dessus pour l'envoyer directement à l'appelant.

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

Système d'exploitation	Android 4.4 KitKat
Écran	Multi-touch 5" (12,7 cm), capacitif, IPS
Résolution	1280×720 pixels
Processeur	OctaCore, cadence 1,4 GHz
Extension de mémoire	Carte MicroSD jusqu'à 32 Go
Bande GSM	GSM 850/900/1800/1900
Caméra	Résolution 8 Mpx (13 Mpx interpolés) avec autofocus, et 2 Mpx en façade (5 Mpx interpolés)
Transfert de données	HSPA+ 3,5G (21 Mbps), Wi-Fi (IEEE 802.11 b/g/n), Bluetooth® 4.0 EDR avec A2DP, Micro-USB
Batterie	Batterie li-ion 2000 mAh
Autonomie en veille	Jusqu'à 400 heures
Connectique	Jack stéréo 3,5 mm, Micro-USB 2.0, MicroSD, 1× SIM standard, 1× Micro-SIM
GPS	Intégré
Formats vidéo	MPEG4, WMV
Formats audio	MP3, MIDI, AAC, eAAC+, AMR, OGG, PCM, WAV
Formats d'images	JPG, GIF, BMP, PNG
Dimensions	133,7×70,9×8,8 mm
Indice DAS	Corps: 0,404 W/kg 10 g

DÉCLARATION DE CONFORMITÉ

La société PEARL.GmbH déclare ce produit PX-3890 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 1999/5/CE, concernant les équipements hertziens et les équipements terminaux de télécommunications, 2006/95/CE, relative au matériel électrique destiné à être employé dans certaines limites de tension, et 2011/65/UE, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques.

PEARL.GmbH - PEARL-Str. 1–3 - D-79426 Buggingen, Allemagne

Directeur Service Qualité
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz
06.02.2015

NETTOYAGE ET ENTRETIEN

Nettoyez l'appareil uniquement avec un chiffon doux et sec. Pour retirer les salissures tenaces, vous pouvez aussi utiliser un peu de liquide nettoyant au PH neutre.

Stockage
Si vous ne comptez pas utiliser votre smartphone pendant une longue période, veuillez respecter les points suivants.

- Remballez le smartphone dans son emballage d'origine.
- Stockez le smartphone uniquement dans des pièces où la température ambiante est stable. Les pièces avec de grandes variations de température, telles que les caves et les garages, ne sont pas adaptées.
- Stockez le smartphone uniquement dans un endroit non exposé aux rayons directs du soleil.

Transport
Transportez le smartphone uniquement dans une housse de protection appropriée. Les prises du smartphone ne doivent pas rester accessibles et non protégées.

ATTENTION :
Ne laissez jamais le smartphone dans la voiture. Des températures extrêmes, en été comme en hiver, risquent de l'endommager.

CONTRAT DE LICENCE DE LOGICIEL LIBRE

Ce produit contient un logiciel distribué entièrement ou partiellement sous licence publique générale GNU, Version 2 (GPL).
Vous trouverez ci-après l'intégralité de la version actuelle de ce texte de licence.
Puisqu'il s'agit d'un logiciel libre de droits, ses développeurs déclinent toute responsabilité en cas de dégâts ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation.
Veuillez noter que la garantie du matériel n'est bien entendu pas concernée. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter. Pour cela, rendez-vous sur www.pearl.fr.

Avertissement

Ce contrat est une licence de logiciel libre issue d'une concertation entre ses auteurs afin que le respect de deux grands principes préside à sa rédaction :

* d'une part, le respect des principes de diffusion des logiciels libres : accès au code source, droits étendus conférés aux utilisateurs,
* d'autre part, la désignation d'un droit applicable, le droit français, auquel elle est conforme, tant au regard du droit de la responsabilité civile que du droit de la propriété intellectuelle et de la protection qu'il offre aux auteurs et titulaires des droits patrimoniaux sur un logiciel.

Les auteurs de la licence CeCILL (pour Ce[a] C[nrs] l[nria] L[ogiciel] L[ibre]) sont :

Commissariat à l'Énergie Atomique - CEA, établissement public de recherche à caractère scientifique, technique et industriel, dont le siège est situé 25 rue Leblanc, immeuble Le Ponant D, 75015 Paris.

Centre National de la Recherche Scientifique - CNRS, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé 3 rue Michel-Ange, 75794 Paris cedex 16.

Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique - INRIA, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé Domaine de Voluceau, Rocquencourt, BP 105, 78153 Le Chesnay cedex.

Préambule

Ce contrat est une licence de logiciel libre dont l'objectif est de conférer aux utilisateurs la liberté de modification et de redistribution du logiciel régi par cette licence dans le cadre d'un modèle de diffusion en logiciel libre.

L'exercice de ces libertés est assorti de certains devoirs à la charge des utilisateurs afin de préserver ce statut au cours des redistributions ultérieures.

L'accessibilité au code source et les droits de copie, de modification et de redistribution qui en découlent ont pour contrepartie de n'offrir aux utilisateurs qu'une garantie limitée et de ne faire peser sur l'auteur du logiciel, le titulaire des droits patrimoniaux et les concédants successifs qu'une responsabilité restreinte.

A cet égard l'attention de l'utilisateur est attirée sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, à la modification et/ou au développement et à la reproduction du logiciel par l'utilisateur étant donné sa spécificité de logiciel libre, qui peut le rendre complexe à manipuler et qui le réserve donc à des développeurs ou des professionnels avertis possédant des connaissances informatiques approfondies. Les utilisateurs sont donc invités à charger et tester l'adéquation du logiciel à leurs besoins dans des conditions permettant d'assurer la sécurité de leurs systèmes et/ou de leurs données et, plus généralement, à l'utiliser et l'exploiter dans les mêmes conditions de sécurité. Ce contrat peut être reproduit et diffusé librement, sous réserve de le conserver en l'état, sans ajout ni suppression de clauses.

Ce contrat est susceptible de s'appliquer à tout logiciel dont le titulaire des droits patrimoniaux décide de soumettre l'exploitation aux dispositions qu'il contient.

Article 1 - DÉFINITIONS

Dans ce contrat, les termes suivants, lorsqu'ils seront écrits avec une lettre capitale, auront la signification suivante :

Contrat : désigne le présent contrat de licence, ses éventuelles versions postérieures et annexes.

Logiciel : désigne le logiciel sous sa forme de Code Objet et/ou de Code Source et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de l'acceptation du Contrat par le Licencié.

Logiciel Initial : désigne le Logiciel sous sa forme de Code Source et éventuellement de Code Objet et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de leur première diffusion sous les termes du Contrat.

Logiciel Modifié : désigne le Logiciel modifié par au moins une Contribution.

Code Source : désigne l'ensemble des instructions et des lignes de programme du Logiciel et auquel l'accès est nécessaire en vue de modifier le Logiciel.

Code Objet : désigne les fichiers binaires issus de la compilation du Code Source.

Titulaire : désigne le ou les détenteurs des droits patrimoniaux d'auteur sur le Logiciel Initial.

Licencié : désigne le ou les utilisateurs du Logiciel ayant accepté le Contrat.

Contributeur : désigne le Licencié auteur d'au moins une Contribution.

Concédant : désigne le Titulaire ou toute personne physique ou morale distribuant le Logiciel sous le Contrat.

Contribution : désigne l'ensemble des modifications, corrections, traductions, adaptations et/ou nouvelles fonctionnalités intégrées dans le Logiciel par tout Contributeur, ainsi que tout Module Interne.

Module : désigne un ensemble de fichiers sources y compris leur documentation qui permet de réaliser des fonctionnalités ou services supplémentaires à ceux fournis par le Logiciel.

Module Externe : désigne tout Module, non dérivé du Logiciel, tel que ce Module et le Logiciel s'exécutent dans des espaces d'adressage différents, l'un appelant l'autre au moment de leur exécution.

Module Interne : désigne tout Module lié au Logiciel de telle sorte qu'ils s'exécutent dans le même espace d'adressage.

GNU GPL : désigne la GNU General Public License dans sa version 2 ou toute version ultérieure, telle que publiée par Free Software Foundation Inc.

Parties : désigne collectivement le Licencié et le Concédant.

Ces termes s'entendent au singulier comme au pluriel.

Article 2 - OBJET

Le Contrat a pour objet la concession par le Concédant au Licencié d'une licence non exclusive, cessible et mondiale du Logiciel telle que définie ci-après à l'article 5 pour toute la durée de protection des droits portant sur ce Logiciel.

Article 3 - ACCEPTATION

3.1 L'acceptation par le Licencié des termes du Contrat est réputée acquise du fait du premier des faits suivants :

* (i) le chargement du Logiciel par tout moyen notamment par téléchargement à partir d'un serveur distant ou par chargement à partir d'un support physique;

* (ii) le premier exercice par le Licencié de l'un quelconque des droits concédés par le Contrat.

3.2 Un exemplaire du Contrat, contenant notamment un avertissement relatif aux spécificités du Logiciel, à la restriction de garantie et à la limitation à un usage par des utilisateurs expérimentés a été mis à disposition du Licencié préalablement à son acceptation telle que définie à l'article 3.1 ci dessus et le Licencié reconnaît en avoir pris connaissance.

Article 4 - ENTRÉE EN VIGUEUR ET DURÉE

4.1 ENTRÉE EN VIGUEUR

Le Contrat entre en vigueur à la date de son acceptation par le Licencié telle que définie en 3.1.

4.2 DURÉE

Le Contrat produira ses effets pendant toute la durée légale de protection des droits patrimoniaux portant sur le Logiciel.

Article 5 - ÉTENDUE DES DROITS CONCÉDÉS

Le Concédant concède au Licencié, qui accepte, les droits suivants sur le Logiciel pour toutes destinations et pour la durée du Contrat dans les conditions ci-après détaillées.

Par ailleurs, si le Concédant détient ou venait à détenir un ou plusieurs brevets d'invention protégeant tout ou partie des fonctionnalités du Logiciel ou de ses composants, il s'engage à ne pas opposer les éventuels droits conférés par ces brevets aux Licenciés successifs qui utiliseraient, exploiteraient ou modifieraient le Logiciel. En cas de cession de ces brevets, le Concédant s'engage à faire reprendre les obligations du présent alinéa aux cessionnaires.

5.1 DROIT D'UTILISATION

Le Licencié est autorisé à utiliser le Logiciel, sans restriction quant aux domaines d'application, étant ci-après précisé que cela comporte :

1. la reproduction permanente ou provisoire du Logiciel en tout ou partie par tout moyen et sous toute forme.

2. le chargement, l'affichage, l'exécution, ou le stockage du Logiciel sur tout support.

3. la possibilité d'en observer, d'en étudier, ou d'en tester le fonctionnement afin de déterminer les idées et principes qui sont à la base de n'importe quel élément de ce Logiciel; et ceci, lorsque le Licencié effectue

toute opération de chargement, d'affichage, d'exécution, de transmission ou de stockage du Logiciel qu'il est en droit d'effectuer en vertu du Contrat.

5.2 DROIT D'APPORTER DES CONTRIBUTIONS

Le droit d'apporter des Contributions comporte le droit de traduire, d'adapter, d'arranger ou d'apporter toute autre modification au Logiciel et le droit de reproduire le logiciel en résultant.

Le Licencié est autorisé à apporter toute Contribution au Logiciel sous réserve de mentionner, de façon explicite, son nom en tant qu'auteur de cette Contribution et la date de création de celle-ci.

5.3 DROIT DE DISTRIBUTION

Le droit de distribution comporte notamment le droit de diffuser, de transmettre et de communiquer le Logiciel au public sur tout support et par tout moyen ainsi que le droit de mettre sur le marché à titre onéreux ou gratuit, un ou des exemplaires du Logiciel par tout procédé.

Le Licencié est autorisé à distribuer des copies du Logiciel, modifié ou non, à des tiers dans les conditions ci-après détaillées.

5.3.1 DISTRIBUTION DU LOGICIEL SANS MODIFICATION

Le Licencié est autorisé à distribuer des copies conformes du Logiciel, sous forme de Code Source ou de Code Objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

1. d'un exemplaire du Contrat,

2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9,et que, dans le cas où seul le Code Objet du Logiciel est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés d'accéder facilement au Code Source complet du Logiciel en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du Code Source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

5.3.2 DISTRIBUTION DU LOGICIEL MODIFIÉ

Lorsque le Licencié apporte une Contribution au Logiciel, les conditions de distribution du Logiciel Modifié en résultant sont alors soumises à l'intégralité des dispositions du Contrat.

Le Licencié est autorisé à distribuer le Logiciel Modifié, sous forme de code source ou de code objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

1. d'un exemplaire du Contrat,

2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9,et que, dans le cas où seul le code objet du Logiciel Modifié est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés d'accéder facilement au code source complet du Logiciel Modifié en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du code source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

5.3.3 DISTRIBUTION DES MODULES EXTERNES

Lorsque le Licencié a développé un Module Externe les conditions du Contrat ne s'appliquent pas à ce Module Externe, qui peut être distribué sous un contrat de licence différent.

5.3.4 COMPATIBILITÉ AVEC LA LICENCE GNU GPL

Le Licencié peut inclure un code soumis aux dispositions d'une des versions de la licence GNU GPL dans le Logiciel modifié ou non et distribuer l'ensemble sous les conditions de la même version de la licence GNU GPL.

Le Licencié peut inclure le Logiciel modifié ou non dans un code soumis aux dispositions d'une des versions de la licence GNU GPL et distribuer l'ensemble sous les conditions de la même version de la licence GNU GPL.

Article 6 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

6.1 SUR LE LOGICIEL INITIAL

Le Titulaire est détenteur des droits patrimoniaux sur le Logiciel Initial. Toute utilisation du Logiciel Initial est soumise au respect des conditions dans lesquelles le Titulaire a choisi de diffuser son œuvre et nul autre n'a la faculté de modifier les conditions de diffusion de ce Logiciel Initial.

Le Titulaire s'engage à ce que le Logiciel Initial reste au moins régi par le Contrat et ce, pour la durée visée à l'article 4.2.

6.2 SUR LES CONTRIBUTIONS

Le Licencié qui a développé une Contribution est titulaire sur celle-ci des droits de propriété intellectuelle dans les conditions définies par la législation applicable.

6.3 SUR LES MODULES EXTERNES

Le Licencié qui a développé un Module Externe est titulaire sur celui-ci des droits de propriété intellectuelle dans les conditions définies par la législation applicable et reste libre du choix du contrat régissant sa diffusion.

6.4 DISPOSITIONS COMMUNES

Le Licencié s'engage expressément :

1. à ne pas supprimer ou modifier de quelque manière que ce soit les mentions de propriété intellectuelle apposées sur le Logiciel;

2. à reproduire à l'identique lesdites mentions de propriété intellectuelle sur les copies du Logiciel modifié ou non.

Le Licencié s'engage à ne pas porter atteinte, directement ou indirectement, aux droits de propriété intellectuelle du Titulaire et/ou des Contributeurs sur le Logiciel et à prendre, le cas échéant, à l'égard de son personnel toutes les mesures nécessaires pour assurer le respect des dits droits de propriété intellectuelle du Titulaire et/ou des Contributeurs.

Article 7 - SERVICES ASSOCIÉS

7.1 Le Contrat n'oblige en aucun cas le Concédant à la réalisation de prestations d'assistance technique ou de maintenance du Logiciel.

Cependant le Concédant reste libre de proposer ce type de services. Les termes et conditions d'une telle assistance technique et/ou d'une telle maintenance seront alors déterminés dans un acte séparé. Ces actes de maintenance et/ou assistance technique n'engageront que la seule responsabilité du Concédant qui les propose.

7.2 De même, tout Concédant est libre de proposer, sous sa seule responsabilité, à ses licenciés une garantie, qui n'engagera que lui, lors de la redistribution du Logiciel et/ou du Logiciel Modifié et ce, dans les conditions qu'il souhaite. Cette garantie et les modalités financières de son application feront l'objet d'un acte séparé entre le Concédant et le Licencié.

Article 8 - RESPONSABILITÉ

8.1 Sous réserve des dispositions de l'article 8.2, le Licencié a la faculté, sous réserve de prouver la faute du Concédant concerné, de solliciter la réparation du préjudice direct qu'il subirait du fait du Logiciel et dont il apportera la preuve.

8.2 La responsabilité du Concédant est limitée aux engagements pris en application du Contrat et ne saurait être engagée en raison notamment :
(i) des dommages dus à l'inexécution, totale ou partielle, de ses obligations par le Licencié, (ii) des dommages directs ou indirects découlant de l'utilisation ou des performances du Logiciel subis par le Licencié et (iii) plus généralement d'un quelconque dommage indirect. En particulier, les Parties conviennent expressément que tout préjudice financier ou commercial (par exemple perte de données, perte de bénéfices, perte d'exploitation, perte de clientèle ou de commandes, manque à gagner, trouble commercial quelconque) ou toute action dirigée contre le Licencié par un tiers, constitue un dommage indirect et n'ouvre pas droit à réparation par le Concédant.

Article 9 - GARANTIE

9.1 Le Licencié reconnaît que l'état actuel des connaissances scientifiques et techniques au moment de la mise en circulation du Logiciel ne permet pas d'en tester et d'en vérifier toutes les utilisations ni de détecter l'existence d'éventuels défauts. L'attention du Licencié a été attirée sur ce point sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, la modification et/ou au développement et à la reproduction du Logiciel qui sont réservés à des utilisateurs avertis.

Il relève de la responsabilité du Licencié de contrôler, par tous moyens, l'adéquation du produit à ses besoins, son bon fonctionnement et de s'assurer qu'il ne causera pas de dommages aux personnes et aux biens.

9.2 Le Concédant déclare de bonne foi être en droit de concéder l'ensemble des droits attachés au Logiciel (comprenant notamment les droits visés à l'article 5).

9.3 Le Licencié reconnaît que le Logiciel est fourni „en l'état" par le Concédant sans autre garantie, expresse ou tacite, que celle prévue à l'article 9.2 et notamment sans aucune garantie sur sa valeur commerciale, son caractère sécurisé, innovant ou pertinent.

En particulier, le Concédant ne garantit pas que le Logiciel est exempt d'erreur, qu'il fonctionnera sans interruption, qu'il sera compatible avec l'équipement du Licencié et sa configuration logicielle ni qu'il remplira les besoins du Licencié.

9.4 Le Concédant ne garantit pas, de manière expresse ou tacite, que le Logiciel ne porte pas atteinte à un quelconque droit de propriété intellectuelle d'un tiers portant sur un brevet, un logiciel ou sur tout autre droit

de propriété. Ainsi, le Concédant exclut toute garantie au profit du Licencié contre les actions en contrefaçon qui pourraient être diligentées au titre de l'utilisation, de la modification, et de la redistribution du Logiciel. Néanmoins, si de telles actions sont exercées contre le Licencié, le Concédant lui apportera son aide technique et juridique pour sa défense. Cette aide technique et juridique est déterminée au cas par cas entre le Concédant concerné et le Licencié dans le cadre d'un protocole d'accord. Le Concédant dégage toute responsabilité quant à l'utilisation de la dénomination du Logiciel par le Licencié. Aucune garantie n'est apportée quant à l'existence de droits antérieurs sur le nom du Logiciel et sur l'existence d'une marque.

Article 10 - RÉSILIATION

10.1 En cas de manquement par le Licencié aux obligations mises à sa charge par le Contrat, le Concédant pourra résilier de plein droit le Contrat trente (30) jours après notification adressée au Licencié et restée sans effet.

10.2 Le Licencié dont le Contrat est résilié n'est plus autorisé à utiliser, modifier ou distribuer le Logiciel. Cependant, toutes les licences qu'il aura concédées antérieurement à la résiliation du Contrat resteront valides sous réserve qu'elles aient été effectuées en conformité avec le Contrat.

Article 11 - DISPOSITIONS DIVERSES

11.1 CAUSE EXTÉRIEURE

Aucune des Parties ne sera responsable d'un retard ou d'une défaillance d'exécution du Contrat qui serait dû à un cas de force majeure, un cas fortuit ou une cause extérieure, telle que, notamment, le mauvais fonctionnement ou les interruptions du réseau électrique ou de télécommunication, la paralysie du réseau liée à une attaque informatique, l'intervention des autorités gouvernementales, les catastrophes naturelles, les dégâts des eaux, les tremblements de terre, le feu, les explosions, les grèves et les conflits sociaux, l'état de guerre...

11.2 Le fait, par l'une ou l'autre des Parties, d'omettre en une ou plusieurs occasions de se prévaloir d'une ou plusieurs dispositions du Contrat, ne pourra en aucun cas impliquer renonciation par la Partie intéressée à s'en prévaloir ultérieurement.

11.3 Le Contrat annule et remplace toute convention antérieure, écrite ou orale, entre les Parties sur le même objet et constitue l'accord entier entre les Parties sur cet objet. Aucune addition ou modification aux termes du Contrat n'aura d'effet à l'égard des Parties à moins d'être faite par écrit et signée par leurs représentants dûment habilités.

11.4 Dans l'hypothèse où une ou plusieurs des dispositions du Contrat s'avèrerait contraire à une loi ou à un texte applicable, existants ou futurs, cette loi ou ce texte prévaudrait, et les Parties feraient les amendements nécessaires pour se conformer à cette loi ou à ce texte. Toutes les autres dispositions resteront en vigueur. De même, la nullité, pour quelque raison que ce soit, d'une des dispositions du Contrat ne saurait entraîner la nullité de l'ensemble du Contrat.

11.5 LANGUE

Le Contrat est rédigé en langue française et en langue anglaise, ces deux versions faisant également foi.

Article 12 - NOUVELLES VERSIONS DU CONTRAT

12.1 Toute personne est autorisée à copier et distribuer des copies de ce Contrat.

12.2 Afin d'en préserver la cohérence, le texte du Contrat est protégé et ne peut être modifié que par les auteurs de la licence, lesquels se réservent le droit de publier périodiquement des mises à jour ou de nouvelles versions du Contrat, qui posséderont chacune un numéro distinct. Ces versions ultérieures seront susceptibles de prendre en compte de nouvelles problématiques rencontrées par les logiciels libres.

12.3 Tout Logiciel diffusé sous une version donnée du Contrat ne pourra faire l'objet d'une diffusion ultérieure que sous la même version du Contrat ou une version postérieure, sous réserve des dispositions de l'article 5.3.4.

Article 13 - LOI APPLICABLE ET COMPÉTENCE TERRITORIALE

13.1 Le Contrat est régi par la loi française. Les Parties conviennent de tenter de régler à l'amiable les différends ou litiges qui viendraient à se produire par suite ou à l'occasion du Contrat.

13.2 A défaut d'accord amiable dans un délai de deux (2) mois à compter de leur survenance et sauf situation relevant d'une procédure d'urgence, les différends ou litiges seront portés par la Partie la plus diligente devant les Tribunaux compétents de Paris.

Version 2.0 du 2006-09-05.

Kundenservice: 07631 / 360 - 350
PEARL.GmbH | PEARL-Straße 1–3 | D-79426 Buggingen

Service commercial : 0033 (0) 3 88 58 02 02
Pearl | 6 rue de la Scheer | F-67600 Sélestat

© REV3 / 06.02.2015 - EB//BS/TH//OG